

# LIVRO DE REGRAS DO MORGANTI JU-JITSU



# CBMJJ

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA  
DE MORGANTI JU-JITSU



2025

## *SUMÁRIO*

MORGANTI JU-JITSU ESPORTIVO.....	3
MORGANTI JU-JITSU DE CONTATO.....	12
CATEGORIAS DE KATA.....	19
TABELA DE REFERÊNCIA DE CATEGORIAS.....	23

# ***MORGANTI JU-JITSU ESPORTIVO***

## **1 - PROCEDIMENTOS INICIAIS**

- O competidor deverá comparecer na área de competição (Shiai-jo) devidamente uniformizado, havendo tolerância de 1 minuto de espera a partir da primeira chamada.
- Em caso de não comparecimento, este será desclassificado da luta e o W.O será decretado.

## **2 - A VESTIMENTA E APRESENTAÇÃO DOS ATLETAS**

- A vestimenta obrigatória do competidor de Morganti Ju-Jitsu é: Kimono completo, faixa, protetor de pé e canela.
  - É opcional o uso de protetor bucal, protetor de virilha e outros adereços adicionais de segurança.
  - É proibido no combate, a utilização de aparatos que prejudiquem o adversário.
  - No caso das mulheres, é obrigatório o uso de uma camiseta, top ou rash guard debaixo da jaqueta do kimono. Biquínis são proibidos.
  - O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no peito, do lado esquerdo da jaqueta, logos de seus estados e associações são permitidos.
  - A direção do Comitê poderá autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados.
  - A jaqueta do kimono, quando já estiver com a faixa na cintura, deverá ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa.
  - O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deverá ultrapassar 4 (quatro) dedos do pulso, nem ser menor do que a metade do antebraço.
  - As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, 2/3 (dois terços) da canela, não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não poderão ser dobradas.
- Não são permitidas para os atletas, na vestimenta, manifestações religiosas ou de cunho político, e, não é permitido o uso de kimono com alusão a outra arte marcial.
- Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa branca (ou similar), designadas pelo comitê organizador.
- Os competidores terão de manter os cabelos limpos e presos com material que não machuque o oponente, unhas aparadas e não poderão utilizar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. Em caso de piercing, brincos, ou anéis que não saiam dos dedos, os mesmos deverão ser protegidos com fita, e o lutador deverá estar ciente dos riscos da utilização do adereço e dos riscos de lutar com os mesmos, isentando seu oponente, árbitros e organização caso ocorra qualquer lesão ou complicação pelo uso de tal. Em último caso, os árbitros deverão avaliar os riscos e poderão desclassificar o atleta caso julguem impropriedade e inseguro o uso do adereço.

### **3 - TEMPO DE COMBATE**

- Categoria festival infantil - 3 (três) a 7 (sete) anos : 1:00
- Categoria festival infante - 8 (oito) e 9 (nove) anos (com divisão de peso): 1:00
- Categoria infante-juvenil - 10 (dez) e 11 (onze) anos: 1:30s
- Categorias juvenil masculino e feminino (12-14 anos e 15-17 anos): 2:00
- Categorias adulto feminino: 3:00
- Categorias adulto masculino: 3:00
- Categorias master masculino: 2:30s
- Categorias master feminino: 2:30s

### **4 - PESAGEM**

- A pesagem dos atletas ocorrerá no dia e no local da competição em horário preestabelecido pela organização do evento, sendo permitida também a pesagem na entrada da área de luta para a categoria.
- Todo atleta que se apresentar fora do peso de sua categoria será remanejado para a divisão correta.
- É proibido a qualquer atleta lutar em duas categorias na mesma competição.
- A divisão de categorias ficará a cargo do comitê, de acordo com o evento realizado, e, por falta de participantes de uma categoria, poder-se-á agrupar categorias.
- A pesagem somente é necessária para as categorias de combate.

### **5 - ÁREA DE COMPETIÇÃO**

- A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos
- A área de competição deverá possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (área de luta) e um máximo de 9m (nove metros) de largura por 9m (nove metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro)
  - A linha distante de 1m (um metro) da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.
- O árbitro central deverá ficar entre os atletas para início do combate, e o árbitro auxiliar de frente para os atletas.
- Competidores deverão ficar frente a frente para início do combate
- O árbitro-mesário ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, de frente para o árbitro central. Ele deverá portar uma bandeira vermelha e outra branca (ou similar), chave da competição, planilha da luta, placa para número de faltas (ou computador) e cronômetro. A colocação de um cronometrista ao lado do árbitro-mesário é aceitável.

### **6 - OS ÁRBITROS**

- Para arbitrar os combates, o Coordenador de arbitragem do evento selecionará o quadro de arbitragem de acordo com o número de áreas de luta no evento,

- Cada área de competição é formada por um árbitro central, um árbitro auxiliar e um mesário.
  - É possível que a mesma pessoa realize, ao mesmo tempo, a função de mesário e árbitro auxiliar, desde que com liberação seja concedida pela coordenação do evento.
- O quadro de arbitragem deverá seguir as regras do Morganti Ju-Jitsu estabelecidas neste documento.
- Para evitar questões sobre a arbitragem, a organização da competição designará um coordenador para resolver quaisquer problemas relativos às decisões tomadas pelos árbitros.
  - O quadro de arbitragem justificará ou dará explicações somente ao coordenador de arbitragem do campeonato em questão.
- Não caberá à comissão de organização interferir na arbitragem, portanto, não sendo permitido a participação em decisões, desempatar, julgamentos ou desclassificações para com qualquer atleta.
- Os árbitros deverão usar o uniforme designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições.
  - Calça ou camisa designada pela entidade.
  - É permitida aos árbitros a utilização de kimono, desde que autorizada pela comissão diretiva do evento, e atenda às seguintes especificações: Kimono completo, limpo, sem remendos ou rasgos.
  - Não são permitidas propagandas publicitárias, religiosas ou de cunho político, e, não é permitido kimono com alusão a outra arte marcial.

## **7 - CRITÉRIO DE VITÓRIA**

- A vitória poderá se dar por: pontos, finalização, hantei, excesso de faltas seguido de desclassificação e desclassificação direta.

## **8 - SISTEMA DE PONTUAÇÃO**

- Para vencer o combate, é necessário que o atleta pontue duas (2) vezes antes de seu oponente. O primeiro ponto de um atleta no combate é chamado de *wazari*, e segundo, que vem acompanhado da vitória, *shori*. A finalização concede dois pontos ao atleta e marca o fim da luta.
- As pontuações podem ocorrer nas três fases da luta, sendo que, apenas golpes de qualidade técnica excelente caracterizam um ponto.
  - Na luta traumatizante contabilizam pontos, por exemplo, *mawashi-geris* bem executados no rosto (sem carga, e, onde o pé faça contato com o rosto e retorne para a posição de origem), *yoko-geris* (sem contato excessivo) que desequilibrem o adversário, *gedan-geris* aplicados na forma de *ashi-barai*, ou seja, derrubando completamente o adversário no chão.
  - Na luta desequilibrante contabilizam pontos, em suma, golpes com execução técnica correta, com intenção de derrubar, e, que projetam o oponente com as costas ou lateral completa do corpo no chão.
  - Na luta de chão contabilizam pontos apenas as finalizações, que valem 2 pontos e resultam na vitória imediata.

## 9 - FALTAS

- Caracterizam faltas no Morganti Ju-Jitsu esportivo:
  - Excesso de contato nos golpes traumatizantes. (Sujeito a desclassificação).
  - Golpes propositais ou tentativa de golpear regiões proibidas (Sujeito a desclassificação).
  - Aplicação de golpe desequilibrante projetando o atleta de frente (Sujeito a desclassificação).
  - Se o árbitro pedir para parar (MATTE) e os oponentes continuarem lutando (Sujeito a desclassificação).
  - Segurar o kimono do adversário e golpeá-lo com golpes traumatizantes em seguida.
  - Golpear um adversário com um ou mais joelhos no chão com golpes traumatizantes.
  - Aplicação de qualquer técnica com intenção antidesportiva (Sujeito a desclassificação).
  - Saída intencional da área quando estiver em posição ou movimentação de defesa.
  - Falta de combatividade.
  - Falar durante o combate.
  - Manifestação do atleta ou qualquer um que o represente na competição, para com os árbitros, organizadores ou para com o seu adversário (Sujeito a desclassificação).
  - Manifestações excessivas de membros da equipe ou torcida (Sujeito a desclassificação).
  - Comemorações dentro da área de competição, mesmo após o decreto final da luta poderão ser feitas, desde que o atleta não mencione outras pessoas ou desrespeite seu adversário, resultando em desclassificação imediata.
  - Mesmo após o fim da luta, falar, abusivamente ou desrespeitar o árbitro ou qualquer oficial da modalidade, dentro ou fora da área de luta cometida pelo lutador, equipe técnica ou torcida do mesmo, acarretando sanções ao lutador e ao professor do mesmo. ( Passível de punição escolhida pelo conselho de ética do Morganti Ju Jitsu)
  - Utilização de qualquer golpe proibido (**Seção 8**) (Sujeito a desclassificação).
  - Outros motivos que os árbitros entendam como falta na hora do combate. (Sujeito a desclassificação).
- Faltas são utilizadas como critério de desempate nos combates. Uma falta registrada será utilizável como vitória do oponente em caso de empate no tempo regular (sinalizado pelo mesário). A somatória de 2 (duas) faltas implica no acréscimo de 1 (um) ponto para o adversário. O acúmulo de 3 (três) faltas resulta na desclassificação do competidor. Nos casos de faltas para os dois lados, estas não são utilizadas como critério de desempate, apenas quando um dos lutadores tiver 1 (uma) falta e o outro nenhuma.
- Itens listados acima com os parênteses que indicam a possibilidade de desclassificação serão analisados caso-a-caso pelos árbitros, e, conforme a interpretação da equipe e constatação da intenção de dolo e ação antidesportiva por parte do competidor, a falta pode evoluir para uma imediata desclassificação.
- Quanto à desqualificação, caberá ao árbitro central anunciar tanto a desclassificação da luta quanto do torneio, sendo que, na desclassificação da luta, mesmo que o atleta desclassificado esteja ganhando o combate, será decretada a sua derrota.

- Problemas de conduta antidesportiva grave, deverão ser analisados, e, os envolvidos poderão ser excluídos das atividades da modalidade conforme a decisão do conselho de ética formado pelos mestres do estilo.

## **10 - TÉCNICAS PROIBIDAS**

- Golpear com a mão ou o braço, do pescoço para cima, ou seja, pescoço, nuca e rosto em geral.
- Golpes na região genital.
- Usar a testa para golpear.
- Chutes no queixo.
- Chutes e socos frontais nas pernas e coxas.
- Chutes com o calcanhar na cabeça
- Colocar a mão ou os dedos no rosto, olhos, nariz e boca do oponente,
- Tapar a cabeça do oponente com a gola do kimono.
- Usar as unhas para machucar.
- Morder.
- Puxões de cabelo.
- Kansetsu-geri, Kin Geri, Keri age, Fumikomi, Hirabasami, Nihon Nukite, etc.
- Kubi-gatame, Nigiri-jime ou qualquer golpe usando as pontas dos dedos ou eles em forma de pinça, para ferir ou tentar estrangular o oponente e Tatte-hishigi (forçando a coluna).
- Chaves de punho ou de dedos.
- Estrangulamentos com a faixa que deem mais de uma volta ou cruzem uma parte sobre a outra.

## **11 - CATEGORIAS, CONTATO E ESPECIFICIDADES**

- Fica descrito que as seguintes categorias devem aplicar somente os seguintes golpes na cabeça:
  - Faixas branca a laranja - TODAS AS IDADES: somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés.
  - Faixas vermelha a preta - 0 A 15 ANOS: somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés.
  - Faixas vermelha a roxa, e marrom e preta - 16 E 17 ANOS : somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça.
  - Faixas vermelha a roxa - ADULTOS: somente chutes tocando a cabeça com o peito dos pés, e qualquer chute usando os pés e canelas que atravesse a guarda de luta sem que toque a cabeça.
  - Faixas marrom e preta - ADULTOS: Qualquer chute usando os pés e canelas desde que tocando o adversário com o protetor, ou chutes com a sola do pé, desde que controlados e sem contato do calcanhar.
- Todas as categorias de faixa, peso e idade devem utilizar ataques no tronco e na cabeça com controle, que deve ser avaliado pelos árbitros tanto para os critérios de vitória, quanto para penalizações.

- Nas categorias de faixas coloridas e mesmo faixas marrom e preta menores de 18 anos, os chutes nas coxas deverão ser com a mesma carga que no tronco. Em caso de excesso de contato, o árbitro deve advertir verbalmente o atacante para que reduza a carga dos futuros golpes, em caso de reincidência, uma falta será atribuída.

## **12 - EMPATE E CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

- Situação 1 (combate com presença de pontos):
  - Se os dois atletas em combate alcançarem apenas o *wazari* (um ponto), a luta estará empatada. O primeiro critério de desempate é no caso se um dos lutadores tem 1 (uma) falta. O atleta que cometeu 1 (uma) falta perde a luta. O cometimento de duas faltas resulta no acréscimo de 1 (um) ponto para o oponente, e, portanto, se o oponente já tiver um *wazari* a luta se encerra.
    - Se nenhum dos competidores houverem cometido faltas a luta recomeça para um round adicional de 1 (um) minuto.
    - No minuto de desempate, se nenhum atleta pontuar ou cometer infrações neste tempo adicional, a vitória é dada com base no segundo critério de desempate desta situação: quem marcou o primeiro *wazari* no tempo regulamentar.
- Situação 2 (combate sem presença de pontos):
  - Se nenhum dos dois atletas conseguirem pontuar dentro do tempo regulamentar do combate, a luta estará empatada. O primeiro critério de desempate é a falta. O atleta que cometeu 1 falta perde a luta.
    - Se nenhum dos competidores houverem cometido faltas a luta recomeça para um round adicional de 1 (um) minuto.
    - Se nenhum atleta pontuar ou cometer infrações no round adicional, a vitória será dada com base no segundo critério de desempate desta situação: quem buscou mais o combate e apresentou maior volume de luta.
    - Se não for possível se decidir, mais 1 (um) minuto extra pode ser solicitado na categoria de faixas colorida
      - Nas categorias de faixas marrom e preta, em caso de empate após um minuto de prorrogação, o segundo critério de desempate é a disputa de calejamento nas coxas.

## **13 - DISPUTA DE CALEJAMENTO**

- A disputa de calejamento ocorre apenas na categoria de faixas marrom e preta, em situações onde não é possível utilizar nenhum critério de desempate anterior.
- Cada competidor possui até 5 (cinco) chutes disponíveis. No início da disputa, escolhe-se a perna que irá chutar, e se mantém assim até o final da disputa.
- Vence a luta o atleta que conseguir imputar a desistência em seu oponente, ou então, ao fim dos 5 (cinco) chutes, os árbitros escolherão o atleta que suportou mais e melhor os ataques demonstrando resistência e serenidade.
  - Em casos extraordinários onde não é possível definir um vencedor, os árbitros podem concordar em repetir mais 5 (cinco) chutes para cada atleta.

- Os dois atletas, no momento dos chutes, devem manter as pernas próximas, não mais que a abertura dos ombros, não podendo projetar os joelhos nem para fora e nem para dentro, devendo deixá-los alinhados com a linha do corpo e paralelos, as mãos deverão estar atrás na cabeça, para evitar acidentes. Não é permitido rotacionar o quadril durante os chutes, este ato concede uma advertência.
- Os chutes devem acertar a região lateral da coxa. Chutes frontais e nas articulações são proibidos na disputa de calejamento, e, se forem detectados pelo árbitro, poderão ocasionar em desclassificação. ( Neste caso específico pode ser usado a tecnologia como auxílio, caso necessário).
- Qualquer atleta que descumpra o regulamento da disputa e receba duas advertências, automaticamente perde o combate.

## **14 - GESTUÁRIO**

- **Árbitro Central:**
  - HAJIME: marca o início da luta - mão voltada entre os atletas e suspensas.
  - MATTE : marca o momento de parar a luta - palma da mão voltada para o árbitro-mesário.
  - PONTO:
    - Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou sinalizando a marcação do primeiro ponto (Wazari), ou do segundo e último ponto (Shori).
  - CONTAGEM DE 5 (CINCO) SEGUNDOS NO CHÃO: saindo do peito até ao lado do corpo, para cima ou para baixo; a cada contagem mostrar o número indicado nos dedos
  - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão que corresponde à sinalização do lutador em questão.
  - PEDIDO DE TEMPO: mãos em forma de “T”.
  - FALTA: Gira a mão com a cor do atleta que cometeu a falta, aponta para o atleta, para a marcação do mesário e anuncia o motivo da falta e qual a punição, caso seja cabível.
- **Árbitro auxiliar/Árbitro-mesário:**
  - TEMPO MÉDICO: giro da bandeira ou das pulseiras em frente ao rosto.
  - FALTA: giro da bandeira ou das pulseiras acima da cabeça. (Caso necessário em ocasiões especiais, onde se faça necessário a interferência da arbitragem do Árbitro central)
  - PONTO: Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou.
  - FALTA DE MOVIMENTAÇÃO NO NE-WAZA: estender o braço à frente do corpo balançando a bandeira ou pulseiras lateralmente. (Apenas em casos necessários, onde será importante a interferência da arbitragem do Árbitro Central)
  - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão ou bandeira que corresponde à sinalização do lutador em questão. No caso de Vitória por falta do oponente o árbitro mesário irá anunciar girando o braço por cima da cabeça, assinalando falta e aponta para o lutador que venceu, no critério de desempate falta.
  - FINAL DA LUTA: Arremessar a toalha ao final do combate (Mesário).

É função do Árbitro Auxiliar, decidir juntamente ao Árbitro central, os casos de desempate sem pontos, observar e pontuar sua opinião nas disputas de calejamento, além de cuidar da organização da área, dos locais dos técnicos, vestuário, unhas e condições de higiene, etc.

## **15 - DAS REGRAS DO ACOMPANHAMENTO**

- Quando liberado pela organização do evento, o atleta poderá ser acompanhado por um técnico e este terá uma área reservada para orientar seu atleta .
- O técnico não poderá se exaltar ou desrespeitar seu atleta ou o adversário, podendo resultar em uma falta no combate, desclassificação e até mesmo expulsão do evento e avaliação de medidas disciplinares pela organização da modalidade. O mesmo vale para a torcida do competidor.
- Ao redor da área de luta será permitida somente a permanência dos atletas da categoria em questão, os árbitros, cronometristas e os membros da organização, o técnico apenas poderá estar na área reservada para sua função no momento da luta do respectivo atleta.
- O árbitro auxiliar deve observar e caso necessário, anunciar a falta caso algum técnico em torno da área de luta atrapalhe o bom andamento do combate. Será feita após a parada da luta, a retirada ou advertência, caso seja necessário.

## **16- PREMIAÇÃO**

- Em via de regra, todos os participantes dos campeonatos recebem medalha. Os certificados de participação diferenciarão a divisão de 1º, 2º e 3º.
  - Entretanto, ficará a cargo da organização do evento o critério de premiação (obedecendo à hierarquia de colocação).
  - O uso do pódio ficará a critério da comissão organizadora.
- O atleta que desistir da competição não receberá nenhuma premiação salvo comprovação de lesão que o impossibilite, mas somente com avaliação do médico oficial do evento.
  - Caberá qualquer atleta pedir a sua desistência do combate, sendo que o motivo de sua desistência deverá ser apresentado ao árbitro central.

## **17 - SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE**

- Qualquer ação do adversário que leve o atleta a sangrar, devido a um golpe maldoso, deverá ser punida com desclassificação.
- Havendo sangramento ou qualquer lesão, a luta deverá ser paralisada e será autorizada a entrada de um pronto-socorrista ou médico designado pela organização do evento.
- Caberá ao árbitro decretar, por falta de condições, tanto técnicas como físicas, a interrupção da luta.
- Caberá somente ao pronto-socorrista ou médico o atendimento dos atletas e a decisão de seu estado físico assim como a capacidade de continuar ou não na luta. Uma vez decretada a desistência do atleta, ele não poderá mais retornar à luta durante o torneio.

- Em caso de falta de combate por lesão constatada pelo socorrista-médico, em caso de dolo será decretada a vitória do competidor lesionado, e, em caso de situação acidental, a vitória do competidor remanescente.
- Caberá ao Árbitro Central, durante estrangulamentos ou chaves, preservar a integridade física dos atletas. Caso haja falta de movimentação de quem está recebendo o golpe, sinal de desmaio (estrangulamento) ou de dor (chave), será decretada a vitória do oponente.
- Todos os atletas que se inscreverem nas competições da modalidade estão cientes dos riscos intrínsecos de uma competição de combate e se comprometem a ler e conhecer este regulamento e suas disposições.
- É responsabilidade das filiadas da modalidade e organizadores dos campeonatos, treinar rigorosamente todos seus árbitros para que conheçam as regras e coloquem sempre, em primeiro lugar, a saúde e integridade dos atletas.
- O Morganti Ju-Jitsu e todas suas filiadas não se responsabilizam por eventos isolados que possam causar danos físicos aos competidores. Todos os campeonatos precisam possuir equipes de paramédicos e socorristas, e, em situações de dolo evidente por parte do oponente e descumprimento das regras - que são criadas rigorosamente para proteger a integridade física dos praticantes - as organizações não tomarão partido em possíveis ações judiciais contra estes ou árbitros que agiram com condutas erradas, sendo responsabilidade individual de cada um, prezar pela sua própria saúde, a saúde de seu adversário e também, no caso dos árbitros, a saúde de ambos os atletas em combate.

## **18 - DISPOSIÇÕES FINAIS**

- Quanto à localização, caberá à comissão organizadora fazer o evento em local arejado e de melhor acesso possível para os praticantes.
- Quanto à iluminação, o local de combate deverá ser bem iluminado, dando boas condições de visualização dos movimentos do combate, cabendo ao árbitro central interromper, ou não iniciar a luta caso boas condições não sejam fornecidas.
- Quanto à temperatura, caberá ao árbitro central parar o torneio em situações onde a temperatura ambiente do local de competição (ginásio, quadra, etc.) esteja acima de 42 (quarenta e dois) graus Celsius, e abaixo de 5 (cinco) graus Celsius.
- Qualquer regra não incluída neste livro ou qualquer circunstância ou situação alheia a este regulamento deverá ser julgada pelo presidente da organização ou dispositivo competente ao caso.

# ***MORGANTI JU-JITSU DE CONTATO***

## **1 - PROCEDIMENTOS INICIAIS**

- O competidor deverá comparecer na área de competição (Shiai-jo) devidamente uniformizado, havendo tolerância de 1 minuto de espera a partir da primeira chamada.
- Em caso de não comparecimento, este será desclassificado da luta e o W.O será decretado.
- A categoria tem somente permitida a participação por atletas maiores de idade, de faixa marrom ou preta.

## **2 - A VESTIMENTA E APRESENTAÇÃO DOS ATLETAS**

- A vestimenta obrigatória do competidor de Morganti Ju-Jitsu é: Kimono completo e faixa marrom ou preta.
  - **É obrigatório o uso de protetor bucal,**
    - Protetor de virilha e outros adereços adicionais de segurança são opcionais.
  - É proibido no combate, a utilização de aparatos que prejudiquem o adversário.
  - No caso das mulheres, é obrigatório o uso de uma camiseta, top ou rash guard debaixo da jaqueta do kimono. Biquínis são proibidos.
  - O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no peito, do lado esquerdo da jaqueta, logos de seus estados e associações são permitidos.
  - A direção do Comitê poderá autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados.
  - A jaqueta do kimono, quando já estiver com a faixa na cintura, deverá ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa.
  - O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deverá ultrapassar 4 (quatro) dedos do pulso, nem ser menor do que a metade do antebraço.
  - As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, 2/3 (dois terços) da canela, não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não poderão ser dobradas.
- Não são permitidas para os atletas, na vestimenta, manifestações religiosas ou de cunho político, e, não é permitido o uso de kimono com alusão a outra arte marcial.
- Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa branca (ou similar), designadas pelo comitê organizador.
- Os competidores terão de manter os cabelos limpos e presos com material que não machuque o oponente, unhas aparadas e não poderão utilizar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. Em caso de piercing, brincos, ou anéis que não saiam dos dedos, os mesmos deverão ser protegidos com fita, e o lutador deverá estar ciente dos riscos da utilização do adereço e dos riscos de lutar com os mesmos, isentando seu oponente, árbitros e organização caso ocorra qualquer lesão ou complicação pelo uso de tal. Em último caso, os árbitros deverão avaliar os riscos e poderão desclassificar o atleta caso julguem impropriedade e inseguro o uso do adereço.
- No caso de super lutas, o segundo round é feito sempre sem a parte de cima do kimono, por isso é tão importante o cumprimento das regras de higiene e vestimenta.

### **3 - TEMPO DE COMBATE**

- Categoria feminino: 4:00
- Categoria masculino: 5:00
- Super luta feminina: 2 (dois) rounds de 3:00 com 1:00 de descanso
- Super luta masculina: 2 (dois) rounds de 4:00 com 1:00 de descanso

### **4 - PESAGEM**

- Em suma, não existem divisões de pesos e nem idades nesta modalidade, porém em eventos de Grand Prix as lutas podem ser distribuídas, como sugestão, em categorias até 80 (oitenta) quilos e acima de 80 (oitenta) quilos no caso da divisão masculina e até 70 (setenta) quilos e acima de 70 (setenta) quilos no caso da divisão feminina, culminando no fim sempre em uma luta entre os campeões de cada divisão para sagrar o vencedor absoluto.

### **5 - ÁREA DE COMPETIÇÃO**

- A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos
- A área de competição deverá possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (área de luta) e um máximo de 9m (nove metros) de largura por 9m (nove metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro)
  - A linha distante de 1m (um metro) da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.
- O árbitro central deverá ficar entre os atletas para início do combate, e o árbitro auxiliar de frente para os atletas.
- Competidores deverão ficar frente a frente para início do combate
- O árbitro-mesário ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, de frente para o árbitro central. Ele deverá portar uma bandeira vermelha e outra branca (ou similar), chave da competição, planilha da luta, placa para número de faltas (ou computador) e cronômetro. A colocação de um cronometrista ao lado do árbitro-mesário é aceitável.

### **6 - OS ÁRBITROS**

- Para arbitrar os combates, o Coordenador de arbitragem do evento selecionará o quadro de arbitragem de acordo com o número de áreas de luta no evento,
  - Cada área de competição é formada por um árbitro central e um mesário.

- O quadro de arbitragem deverá seguir as regras do Morganti Ju-Jitsu estabelecidas neste documento
- Para evitar questões sobre a arbitragem, a organização da competição designará um coordenador para resolver quaisquer problemas relativos às decisões tomadas pelos árbitros.
  - O quadro de arbitragem justificará ou dará explicações somente ao coordenador de arbitragem do campeonato em questão.
- Não caberá à comissão de organização interferir na arbitragem, portanto, não sendo permitido a participação em decisões, desempatar, julgamentos ou desclassificações para com qualquer atleta.
- Os árbitros deverão usar o uniforme designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições.
  - Calça ou camisa designada pela entidade.
  - É permitida aos árbitros a utilização de kimono, desde que autorizada pela comissão diretiva do evento, e atenda às seguintes especificações: Kimono completo, limpo, sem remendos ou rasgos.
  - Não são permitidas propagandas publicitárias, religiosas ou de cunho político, e, não é permitido kimono com alusão a outra arte marcial.

## **7 - CRITÉRIO DE VITÓRIA**

- A vitória poderá se dar por: nocaute, finalização, disputa de calejamento, excesso de faltas seguido de desclassificação e desclassificação direta.

## **8 - SISTEMA DE PONTUAÇÃO**

- Para vencer o combate, é necessário que o atleta execute um nocaute, seja este no tronco, pernas ou cabeça ou então consiga uma finalização, que concede a vitória e o fim da luta.
- A desistência, nocaute, ou impossibilidade de continuar o combate, configura um *shori* imediato.
- Finalizações ou desistências na luta de solo configuram um *shori* imediato.

## **9 - FALTAS**

- Caracterizam faltas no Morganti Ju-Jitsu de contato:
  - Golpes propositais ou tentativa de golpear regiões proibidas (Sujeito a desclassificação).
  - Aplicação de golpe desequilibrante projetando o atleta de frente (Sujeito a desclassificação).
  - Se o árbitro pedir para parar (MATTE) e os oponentes continuarem lutando (Sujeito a desclassificação).
  - Segurar o kimono do adversário e golpear-lo com golpes traumatizantes em seguida.
  - Golpear um adversário com golpes traumatizantes, que tem um ou mais joelhos no chão.
  - Aplicação de qualquer técnica com intenção antidesportiva (Sujeito a desclassificação).

- Saída intencional da área quando estiver em posição ou movimentação de defesa.
  - Falta de combatividade.
  - Falar durante o combate.
  - Manifestação do atleta ou qualquer um que o represente na competição, para com os árbitros, organizadores ou para com o seu adversário (Sujeito a desclassificação).
  - Manifestações excessivas de membros da equipe ou torcida (Sujeito a desclassificação).
  - Comemorações dentro da área de competição, mesmo após o decreto final da luta poderão ser feitas, desde que o atleta não mencione outras pessoas ou desrespeite seu adversário, resultando em desclassificação imediata.
  - Mesmo após o fim da luta, falar, abusivamente ou desrespeitar o árbitro ou qualquer oficial da modalidade, dentro ou fora da área de luta cometida pelo lutador, equipe técnica ou torcida do mesmo, acarretando sanções ao lutador e ao professor do mesmo. ( Passível de punição escolhida pelo conselho de ética do Morganti Ju Jitsu)
  - Utilização de qualquer golpe proibido (**Seção 8**) (Sujeito a desclassificação).
  - Outros motivos que os árbitros entendam como falta na hora do combate. (Sujeito a desclassificação).
- Faltas são utilizadas como critério de desempate nos combates. Uma falta registrada será utilizável como vitória do oponente em caso de empate no tempo regular (sinalizado pelo mesário). O acúmulo de 3 (três) faltas resulta na desclassificação do competidor. Nos casos de faltas para os dois lados, quando em número igual estas não são utilizadas como critério de desempate, apenas quando houver número desigual de faltas entre os dois competidores.
  - Itens listados acima com os parênteses que indicam a possibilidade de desclassificação serão analisados caso-a-caso pelos árbitros, e, conforme a interpretação da equipe e constatação da intenção de dolo e ação antidesportiva por parte do competidor, a falta pode evoluir para uma imediata desclassificação.
  - Quanto à desqualificação, caberá ao árbitro central anunciar tanto a desclassificação da luta quanto do torneio, sendo que, na desclassificação da luta, mesmo que o atleta desclassificado esteja ganhando o combate, será decretada a sua derrota.
  - Problemas de conduta antidesportiva grave, deverão ser analisados, e, os envolvidos poderão ser excluídos das atividades da modalidade conforme a decisão do conselho de ética formado pelos mestres do estilo.

## **10 - TÉCNICAS PROIBIDAS**

- Golpear com a mão ou o braço, do pescoço para cima, ou seja, pescoço, nuca e rosto em geral.
- Golpes na região genital.
- Usar a testa para golpear.
- Chutes no queixo.
- Chutes e socos frontais nas pernas e coxas.
- Colocar a mão ou os dedos no rosto, olhos, nariz e boca do oponente,
- Tapar a cabeça do oponente com a gola do kimono.
- Usar as unhas para machucar.
- Chutes com o calcanhar na cabeça
- Morder.

- Puxões de cabelo.
- Kansetsu-geri, Kin Geri, Keri age, Fumikomi, Hirabasami, Nihon Nukite, etc.
- Kubi-gatame, Nigiri-jime ou qualquer golpe usando as pontas dos dedos ou eles em forma de pinça, para ferir ou tentar estrangular o oponente e Tatte-hishigi (forçando a coluna).
- Chaves de punho ou de dedos.
- Estrangulamentos com a faixa que deem mais de uma volta ou cruzem uma parte sobre a outra.

## **11 - DISPUTA DE CALEJAMENTO**

- A disputa de calejamento ocorre apenas na categoria de faixas marrom e preta, em situações onde não é possível utilizar nenhum critério de desempate anterior.
- Cada competidor possui até 5 (cinco) chutes disponíveis. No início da disputa, escolhe-se a perna que irá chutar, e se mantém assim até o final da disputa.
- Vence a luta o atleta que conseguir imputar a desistência em seu oponente, ou então, ao fim dos 5 (cinco) chutes, os árbitros escolherão o atleta que suportou mais e melhor os ataques demonstrando resistência e serenidade.
  - Em casos extraordinários onde não é possível definir um vencedor, os árbitros podem concordar em repetir mais 5 (cinco) chutes para cada atleta.
- Os dois atletas, no momento dos chutes, devem manter as pernas próximas, não mais que a abertura dos ombros, não podendo projetar os joelhos nem para fora e nem para dentro, devendo deixá-los alinhados com a linha do corpo e paralelos, as mãos deverão estar atrás na cabeça, para evitar acidentes. Não é permitido rotacionar o quadril durante os chutes, este ato concede uma advertência.
- Os chutes devem acertar a região lateral da coxa. Chutes frontais e nas articulações são proibidos na disputa de calejamento, e, se forem detectados pelo árbitro, poderão ocasionar em desclassificação. (Neste caso específico pode ser usado a tecnologia como auxílio, caso necessário).
- Qualquer atleta que descumpra o regulamento da disputa e receba duas advertências, automaticamente perde o combate.

## **12 - GESTUÁRIO**

- Árbitro Central:
  - HAJIME: marca o início da luta - mão voltada entre os atletas e suspensas.
  - MATTE : marca o momento de parar a luta - palma da mão voltada para o árbitro-mesário.
  - PONTO: Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou.
  - CONTAGEM DE 5 (CINCO) SEGUNDOS NO CHÃO: saindo do peito até ao lado do corpo, para cima ou para baixo; a cada contagem mostrar o número indicado nos dedos
  - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão que corresponde à sinalização do lutador em questão.
  - PEDIDO DE TEMPO: mãos em forma de “T”.

- FALTA: Gira a mão com a cor do atleta que cometeu a falta, aponta para o atleta, para a marcação do mesário e anuncia o motivo da falta e qual a punição, caso seja cabível.
- **Árbitro auxiliar/Árbitro-mesário:**
  - TEMPO MÉDICO: giro da bandeira ou das pulseiras em frente ao rosto.
  - FALTA: giro da bandeira ou das pulseiras acima da cabeça. (Caso necessário em ocasiões especiais, onde se faça necessário a interferência da arbitragem do Árbitro central)
  - PONTO: Levanta para cima a mão com a pulseira condizente ao atleta que pontuou.
  - FALTA DE MOVIMENTAÇÃO NO NE-WAZA: estender o braço à frente do corpo balançando a bandeira ou pulseiras lateralmente. (Apenas em casos necessários, onde será importante a interferência da arbitragem do Árbitro Central)
  - VITÓRIA: indicar o lado vitorioso com a mão ou bandeira que corresponde à sinalização do lutador em questão. No caso de Vitória por falta do oponente o árbitro mesário irá anunciar girando o braço por cima da cabeça, assinalando falta e aponta para o lutador que venceu, no critério de desempate falta.
  - FINAL DA LUTA: Arremessar a toalha ao final do combate (Mesário).

### **13 - DAS REGRAS DO ACOMPANHAMENTO**

- Quando liberado pela organização do evento, o atleta poderá ser acompanhado por um técnico e este terá uma área reservada para orientar seu atleta .
- O técnico não poderá se exaltar ou desrespeitar seu atleta ou o adversário, podendo resultar em uma falta no combate, desclassificação e até mesmo expulsão do evento e avaliação de medidas disciplinares pela organização da modalidade. O mesmo vale para a torcida do competidor.
- Ao redor da área de luta será permitida somente a permanência dos atletas da categoria em questão, os árbitros, cronometristas e os membros da organização, o técnico apenas poderá estar na área reservada para sua função no momento da luta do respectivo atleta.
- O árbitro auxiliar deve observar e caso necessário, anunciar a falta caso algum técnico em torno da área de luta atrapalhe o bom andamento do combate. Será feita após a parada da luta, a retirada ou advertência, caso seja necessário.

### **14- PREMIAÇÃO**

- Serão premiados apenas os atletas que ficarem na primeira, segunda e terceira colocação. O prêmio em dinheiro será definido e divulgado antes de cada competição
  - Entretanto, ficará a cargo da organização do evento o critério de premiação (obedecendo à hierarquia de colocação).
  - O uso do pódio ficará a critério da comissão organizadora.
- O atleta que desistir da competição não receberá nenhuma premiação salvo comprovação de lesão que o impossibilite, mas somente com avaliação do médico oficial do evento.
  - Caberá qualquer atleta pedir a sua desistência do combate, sendo que o motivo de sua desistência deverá ser apresentado ao árbitro central.

## **15 - SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE**

- Qualquer ação do adversário que leve o atleta a sangrar, devido a um golpe maldoso, deverá ser punida com desclassificação.
- Havendo sangramento ou qualquer lesão, a luta deverá ser paralisada e será autorizada a entrada de um pronto-socorrista ou médico designado pela organização do evento.
- Caberá ao árbitro decretar, por falta de condições, tanto técnicas como físicas, a interrupção da luta.
- Caberá somente ao pronto-socorrista ou médico o atendimento dos atletas e a decisão de seu estado físico assim como a capacidade de continuar ou não na luta. Uma vez decretada a desistência do atleta, ele não poderá mais retornar à luta durante o torneio.
- Em caso de falta de combate por lesão constatada pelo socorrista-médico, em caso de dolo será decretada a vitória do competidor lesionado, e, em caso de situação acidental, a vitória do competidor remanescente.
- Caberá ao Árbitro Central, durante estrangulamentos ou chaves, preservar a integridade física dos atletas. Caso haja falta de movimentação de quem está recebendo o golpe, sinal de desmaio (estrangulamento) ou de dor (chave), será decretada a vitória do oponente.
- Todos os atletas que se inscreverem nas competições da modalidade estão cientes dos riscos intrínsecos de uma competição de combate e se comprometem a ler e conhecer este regulamento e suas disposições.
- É responsabilidade das filiadas da modalidade e organizadores dos campeonatos, treinar rigorosamente todos seus árbitros para que conheçam as regras e coloquem sempre, em primeiro lugar, a saúde e integridade dos atletas.
- O Morganti Ju-Jitsu e todas suas filiadas não se responsabilizam por eventos isolados que possam causar danos físicos aos competidores. Todos os campeonatos precisam possuir equipes de paramédicos e socorristas, e, em situações de dolo evidente por parte do oponente e descumprimento das regras - que são criadas rigorosamente para proteger a integridade física dos praticantes - as organizações não tomarão partido em possíveis ações judiciais contra estes ou árbitros que agiram com condutas erradas, sendo responsabilidade individual de cada um, prezar pela sua própria saúde, a saúde de seu adversário e também, no caso dos árbitros, a saúde de ambos os atletas em combate.

## **16 - DISPOSIÇÕES FINAIS**

- Quanto à localização, caberá à comissão organizadora fazer o evento em local arejado e de melhor acesso possível para os praticantes.
- Quanto à iluminação, o local de combate deverá ser bem iluminado, dando boas condições de visualização dos movimentos do combate, cabendo ao árbitro central interromper, ou não iniciar a luta caso boas condições não sejam fornecidas.
- Quanto à temperatura, caberá ao árbitro central parar o torneio em situações onde a temperatura ambiente do local de competição (ginásio, quadra, etc.) esteja acima de 42 (quarenta e dois) graus Celsius, e abaixo de 5 (cinco) graus Celsius.
- Qualquer regra não incluída neste livro ou qualquer circunstância ou situação alheia a este regulamento deverá ser julgada pelo presidente da organização ou dispositivo competente ao caso.

# ***CATEGORIAS DE KATA***

## **1 - PROCEDIMENTOS INICIAIS**

- O competidor deverá comparecer na área de competição (Shiai-jo) devidamente uniformizado, havendo tolerância de 1 minuto de espera a partir da primeira chamada.
- Em caso de não comparecimento, este será desclassificado da competição.

## **2 - A VESTIMENTA E APRESENTAÇÃO DOS ATLETAS**

- A vestimenta obrigatória do competidor de Kata é: Kimono completo e faixa..
  - No caso das mulheres, é obrigatório o uso de uma camiseta, top ou rash guard debaixo da jaqueta do kimono. Biquínis são proibidos.
  - O emblema nacional ou bandeira do país poderão ser usados no peito, do lado esquerdo da jaqueta, logos de seus estados e associações são permitidos.
  - A direção do Comitê poderá autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados.
  - A jaqueta do kimono, quando já estiver com a faixa na cintura, deverá ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa.
  - O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deverá ultrapassar 4 (quatro) dedos do pulso, nem ser menor do que a metade do antebraço.
  - As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, 2/3 (dois terços) da canela, não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não poderão ser dobradas.
- Não são permitidas para os atletas, na vestimenta, manifestações religiosas ou de cunho político, e, não é permitido o uso de kimono com alusão a outra arte marcial.
- Os competidores terão de manter os cabelos limpos e presos com material que não machuque o oponente, unhas aparadas e não poderão utilizar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. Em caso de piercing, brincos, ou anéis que não saiam dos dedos, os mesmos deverão ser protegidos com fita, e o lutador deverá estar ciente dos riscos da utilização do adereço.
- Hakama e espada são de uso exclusivo a partir da faixa preta, portanto alunos de faixas coloridas não poderão usar esta vestimenta ou fazer uso da espada nas competições.

## **3 - ÁREA DE COMPETIÇÃO**

- A área de competição deverá ser plana e livre de obstáculos
- A área de competição deverá possuir um mínimo de 4m (quatro metros) de largura por 4m (quatro metros) de comprimento (área de luta) e um máximo de 9m (nove metros) de largura por 9m (nove metros) de comprimento e deverá, em todas as situações de dimensão, possuir uma área de escape adicional com no mínimo 1m (um metro)
  - A linha distante de 1m (um metro) da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.

#### **4 - CATEGORIAS**

##### **KATA**

- INFANTIL (até 9 anos) - APRESENTAÇÃO
- INFANTO (10 - 14)
  - BRANCA A AZUL
  - VERDE A PRETA
- ADULTO (15 - 99+)
  - BRANCA A AZUL
  - VERDE A PRETA
  - DANS

##### **KATA COM ARMAS**

- INFANTO (10 - 14)
  - BRANCA A AZUL
  - VERDE A PRETA
- ADULTO (15 - 99+)
  - BRANCA A AZUL
  - VERDE A PRETA
  - DANS

#### **5 - ÁRBITROS**

- Para arbitrar as apresentações o Coordenador de arbitragem do evento selecionará o quadro de arbitragem de acordo com o número de áreas de luta no evento,
- Cada área de competição é formada por três árbitros que se dividem em um triângulo em volta do tatame e um mesário.
- Após cada apresentação os árbitros devem trocar de lugar em sentido horário para que seja mudado o ângulo de visão em cada apresentação, diminuindo vieses na avaliação.
- O quadro de arbitragem deverá seguir as regras de arbitragem de kata estabelecidas neste documento.
- Para evitar questões sobre a arbitragem, a organização da competição designará um coordenador para resolver quaisquer problemas relativos às decisões tomadas pelos árbitros.
  - O quadro de arbitragem justificará ou dará explicações somente ao coordenador de arbitragem do campeonato em questão.
- Não caberá à comissão de organização interferir na arbitragem, portanto, não sendo permitido a participação em decisões, desempatar, julgamentos ou desclassificações para com qualquer atleta.
- Os árbitros deverão usar o uniforme designado pelo Conselho de Arbitragem. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições.
  - Calça ou camisa designada pela entidade.
  - É permitida aos árbitros a utilização de kimono, desde que autorizada pela comissão diretiva do evento, e atenda às seguintes especificações: Kimono completo, limpo, sem remendos ou rasgos.

- Não são permitidas propagandas publicitárias, religiosas ou de cunho político, e, não é permitido kimono com alusão a outra arte marcial.

## **6 - REGULAMENTO E DECISÃO**

- A decisão será através de notas ou confronto direto, dependendo da metodologia definida pela organização da competição.
  - julgamentos por confronto direto devem conter obrigatoriamente três árbitros.
- Cada atleta possui apenas uma chance de apresentação por rodada.
- Será julgado pelos árbitros, a exatidão dos movimentos de cada *kata*, a precisão nas bases, força, cadência, *kime* e plasticidade. Estes aspectos serão observados desde a entrada do atleta na área de apresentação, o rigor em todos esses critérios varia dependendo da categoria de faixa avaliada.
- No caso de decisão por nota, estas podem variar:
  - Faixa branca a preta: de 5,5 (cinco e meio) a 9 (nove).
  - Dans: de 6 (seis) a 9,5 (nove e meio).
- Em caso de empate na média das notas, é eliminado o atleta que recebeu a nota mais baixa de algum dos árbitros. Caso todas sejam iguais, repete-se a performance até que se tenha um campeão.
- O atleta somente poderá executar katas do Morganti Ju Jitsu , salvo exceção dos *katas* que não compõem o sistema *kyu-dan* do Morganti Ju-Jitsu. Fica como opcional para o atleta apresentar somente um *kata* durante toda sua participação como também será permitido o atleta apresentar outros *katas* no caso de se classificar para as próximas fases.
- Katas permitidos por categoria
  - Branca a Azul: *Yang, Yin, Hi, Hikuchi, Airon*.
  - Verde a Preta: *Yang, Yin, Hi, Hikuchi, Airon, Mizu, Moukuzai, Sora*.
  - Dans: *Yang, Yin, Hi, Hikuchi, Airon, Mizu, Moukuzai, Sora, Ju Kata dai ichi, Ju Kata dai ni, Ju Kata dai san e Fudo Myo*.

## **6 - KATAS PERMITIDOS NAS COMPETIÇÕES**

- **Sistema *Kyu-Dan*** - *Yang, Yin, Hi, Hikuchi, Airon, Mizu, Moukuzai, Sora, Ju Kata dai ichi, Ju Kata dai ni, Ju Kata dai san*.
- **Fora do sistema *Kyu-Dan*** - *Fudo Myo*.

## **7- KATA COM ARMAS**

Além dos critérios supracitados na avaliação dos katas sem armas, nesta categoria outros fatores também são analisados:

- Escolha de arma condizente com a graduação, pegada firme, uso correto da arma, manuseio preciso, força e assertividade nos golpes, conexão dos movimentos com os movimentos originais do kata, postura na hora de utilizar as armas, plasticidade dos movimentos, originalidade nas composições, realismo na utilização e ausência de toque da arma no chão.

## **8 - ARMAS PERMITIDAS NAS COMPETIÇÕES**

- *Katana. (Pretas)*
- *Wakizashi. (Pretas)*
- *Sai.*
- *Bo e Jo*
- *Nunchaku.*
- *Tonfa.*
- *Kama.*

## CATEGORIAS PARA CAMPEONATOS NACIONAIS E MUNDIAIS

**Categoria Iniciante:** Se classifica na graduação de Branca, Amarela e Laranja

**Categoria Intermediária:** Se classifica na graduação de vermelha, azul, verde e roxa

**Categoria Graduados:** Se classifica na graduação marrom e preta

**Festival:** 3 anos até 7 anos

**Infantil 08 e 09 anos Masculino**

- Leve - 32kg
- Médio - 38kg
- Médio - 46kg
- Meio pesado - 52kg
- Pesado - +52kg

**Infantil 08 e 09 anos Feminino**

- Leve - 32kg
- Médio - 38kg
- Médio - 46kg
- Meio pesado - 52kg
- Pesado - +52kg

**Infantil 10 e 11 anos Masculino**

- Leve - 38kg
- Meio Médio - 46kg
- Médio - 52kg
- Meio Pesado - 60kg
- Pesado - +60kg

**Infantil 10 e 11 anos Feminino**

- Leve - 38kg
- Meio Médio - 46kg
- Médio - 52kg
- Meio Pesado - 60kg
- Pesado - +60kg

**Infanto Juvenil 12-13 e 14 anos Masculino**

- Leve - 40kg
- Meio médio - 46kg
- Médio - 52kg
- Meio pesado - 61kg
- Pesado - 70kg
- Super Pesado - +70kg
- Cruzador - +80kg

**Infanto Juvenil 12-13 e 14 anos Feminino**

- Leve - 38kg
- Médio - 48kg
- Meio pesado - 57kg
- Pesado - +57kg
- Super Pesado - +70kg

**Juvenil 15-16 e 17 anos masculino**

- Mosca - 57kg
- Pena - 66kg
- Leve - 70kg
- Meio Médio - 77kg
- Médio - 84kg
- Meio pesado - 93kg
- Pesado - 110kg
- Cruzador - + 110kg

**Equipe Adulto**

Sendo das categorias iniciante e avançado.

- 1- Feminino, 61kg, 66kg, 70kg, 77kg, 84kg, 93kg, +93kg

**Equipes Juvenil com 15, 16 e 17 anos**

- 1- Feminino, 2 atletas até 66kg e 2 atletas + de 66kg

**Juvenil 15-16 e 17 anos feminino**

- Meio Médio - 61kg
- Médio - 66kg
- Meio Pesado - 77kg
- Pesado - 84kg
- Super Pesado - +84kg

**Submission/Grappling - Masculino**

- Galo - 61kg
- Leve - 70kg
- Médio - 84kg
- Pesado - + 84kg

**Submission/Grappling - Feminino**

- Meio Médio - 61kg
- Meio Pesado - 77kg
- Pesado - +77kg

**Masculino 18 anos acima**

- Mosca - 57kg
- Pena - 66kg
- Leve - 70kg
- Meio Médio - 77kg
- Médio - 84kg
- Meio pesado - 93kg
- Pesado - 110kg
- Cruzador - + 110kg

**Feminino 18 anos acima**

- Meio Médio - 61kg
- Médio - 66kg
- Meio Pesado - 77kg
- Pesado - 84kg
- Super Pesado - +84kg

**Master I – Masculino 30 a 40 Anos**

- Leve até 70kg
- Médio até 83kg
- Cruzador até 95kg
- Pesado + 95kg

**Master II – Masculino 40 a 50 Anos**

- Leve até 70kg
- Médio até 83kg
- Cruzador até 95kg
- Pesado + 95kg

**Master III – Masculino 50 Anos acima**

- Leve até 70kg
- Médio até 83kg
- Cruzador até 95kg
- Pesado + 95kg

**Master – Feminino 30 Anos acima**

- Leve até 66kg
- Médio até 77kg
- Cruzador até 84kg
- Pesado + 84kg